

図画工作における創造的な技能を伸ばす粘土遊びの開発と実践

教育学部特任教授 波多野 達 二

京都教育大学附属京都小・中学校非常勤講師 芦 田 風 馬

抄 録

粘土造形において、そのウォーミングアップとして粘土遊びを行うことは、授業形態として一般化されており、その有用性についても一般的に認められている。しかし、どのような粘土遊びが有効なのか、粘土遊びによってどのような能力が児童に育つのかということについての研究は、図画工作科の分野であり行われていない。本研究は、「粘土技法（ひもづくり、板づくり）の可能性を試してみよう」という、本制作（粘土造形）との技法的な繋がりが明確で、遊び性が高い粘土遊びをすることによって、児童の創造的な技能がどのように伸びるかということを2つの授業実践をもとに検討した。それらを考察した結果、上記の視点を導入した粘土遊びをすることによって、児童の創造的な技能の広がりとし伸びを確認することができた。

Key Words：図画工作 粘土遊び 創造的な技能

I はじめに

「粘土遊び」と「粘土造形」は、どのような関係にあるのだろうか。

この関係性を明らかにするためには、まず、「粘土遊び」と「粘土造形」の区別をはっきりさせなければならない。

小学校においては、一般的に、「粘土遊び」を「粘土造形」のウォーミングアップとして捉える場合が多い。「粘土造形」を学習指導要領の表現（2）立体に表す活動と捉え、そのウォーミングアップとして「粘土遊び」を位置付けているのである。「遊び」という言葉の共通性から、造形遊びを連想するむきもあるが、表現（1）造形遊びは、遊びの活動それ自体が造形のゴールなのであって、「粘土遊び」とは一線を画し

て捉えなければならない。

では、小学校以前の幼児期において、「粘土遊び」は、どのように捉えられているのだろう。

中川(1996) は、幼児期の粘土での活動を、粘土をつまんだり、突っついたりしているものを「粘土遊び」、整った形のできるものを「粘土造形」と定義している。さらに、そのように定義した場合、1回の造形活動時間に占める「粘土遊び」と「粘土造形」の割合について調査している。¹⁾

それによると、2歳初めは、活動時間の9割強が「粘土遊び」で最後の1割弱が「粘土造形」、2歳後半から4歳半までは、「粘土遊び」と「粘土造形」が半々という状況になり、「遊び－造形－遊び」が交互に断続的に表れ、5歳になると、最初の3割程度が「粘土遊び」で後半の7

割程度が「粘土造形」になるという結果を報告している。このように、年齢が上がるにつれ「粘土遊び」と「粘土造形」の比率は、後者の方が多くなり、「粘土造形」のウオーミングアップとして「粘土遊び」を捉えているのである。

小学校の「粘土造形」においても、幼児期の「粘土遊び」から「粘土造形」へという造形活動の繋がりに注目し、授業の導入で「粘土遊び」を実施し、その後、「粘土造形」に展開していくという授業の仕組みをとることが多い。特に、低学年においては、このような授業の仕組みを設けることにより、粘土の素材感を味わい、可塑性のある不思議な素材の面白さを十分に生かした造形を繰り返し広げることが比較的容易である。

ところが、学年が上がるにつれ、この様相は一変してくる。高学年になるにつれ、時間数が削減され、ゆっくりと「粘土遊び」をする時間を確保できないという状況もあるのだが、粘土素材の特徴を十分に味わわせ、その魅力を生かした造形を促す授業を展開するのは簡単なことではない。

粘土という素材の持っている魅力に興味・関心を持ち、豊かな発想・構想で、創造的スキルを駆使して自分らしい作品を作り上げることが図画工作の目標ではあるのだが、なかなか発想・構想が浮かばず、創造的なスキルを使いこなすこともなく、粘土の可塑性や立体としての魅力を生かしきれない造形に終わってしまうことが多い。

このように考えると、どのように発想・構想し、創造的なスキルを駆使しながら作品作りをさせるかが大きな課題であると言わざるを得ない。

神谷(2004)は、自らの授業実践を振り返り以下のように述べている。²⁾

「特に指導もせず粘土を与えているだけでは油粘土も天然の粘土も出来上がった作品は、装

飾的かつ平面的な粘土細工風の作品に仕上がる。言いかえれば、粘土の質やそれぞれの特性を生かした造形活動は行われなともいえる。」そして、そのような思いを抱きながら偶然目にした「粘土遊び」に「粘土の持つ可能性や魅力」を引き出す授業のきっかけを見出している。

いきなり個人の作品作りに突入せず、団子づくりやひもづくり、塔のようなひねり出しを行い、粘土の扱いや手触りを楽しみ、粘土に慣れ親しんでから個人の表現へ進んでいく。そのことによって、粘土を余すところなく塊でとらえ、かつ動きのあるダイナミックな作品作りが可能になったとしている。

神谷の指摘にもあるように、「粘土造形」の導入として「粘土遊び」を実施することの有効性については、現在、一般的に認められており、私たちもその有効性を強く感じている。

しかし、ただ、やみくもに「粘土遊び」をすれば、「粘土造形」の質が上がるというものではない。特に、図工の時間数が削減され、素材と心ゆくまで向き合うことが難しい中・高学年の子ども達には、短時間で効果的な「粘土遊び」を設定することが必要になってくる。

どのような「粘土遊び」がその後の「粘土造形」に有効に働くのか、「粘土遊び」と「粘土造形」の繋がりの部分に焦点を当てながら、その関係性を明らかにしていきたい。

神谷が述べているように「装飾的かつ平面的な作品」を脱却し、「素材感が生かされ、かつ立体的な作品」に向かうために「粘土遊び」にどのような要素を盛り込めばよいのか探っていくと思う。

今回、研究を進めるにあたって、図画工作科で目指している新しい学力観の4観点の中、創造的なスキルに注目することとした。「粘土遊び」と「粘土造形」のつながりを、創造的なスキルを視点として分析するためである。具体的には、「粘土遊び」で試した創造的な技法を、「粘土造

形（本制作）」でどのように駆使しながら造形しているかを検証しようと考えている。

本研究は、「粘土造形」における児童の創造的な技能を伸ばす「粘土遊び」の開発と、それに基づいた授業実践の教育的有用性について検討することを目的としている。

研究方法としては、Ⅱにおいて「粘土遊び」の先行研究、実践について整理し、その特徴について考察する。Ⅲにおいて、先行研究を踏まえ今回の2つの授業実践に盛り込む「粘土遊び」開発の視点を明らかにする。そして、Ⅳにおいて、「粘土遊び」の開発とそれに基づいた2つの授業実践の考察をし、Ⅴにおいて、全体的考察を加え、Ⅵで研究の振り返りを行うこととする。

なお、本研究の構想・実践・考察については、波多野と芦田が共同で行った。執筆は、両者が分担し、波多野の担当は、Ⅰ・Ⅲ・Ⅳ－2・Ⅴ・Ⅵであり、芦田の担当は、Ⅱ・Ⅳ－1である。

Ⅱ 先行実践の動向と粘土遊びの類型

1 先行実践の動向について

ここでは先行研究の動向を探る中で、実際に行われた「粘土遊び」が含まれる授業実践及び保育実践でどのような事例が存在するのかを検証する。それらの実際に行われた「粘土遊び」が含まれる実践の中で、どのようなものを制作したか、対象となった年齢、時期の整理を行う。具体的な分類としては次項の表1にまとめるものとするが、検証の対象とした文献等は「粘土遊び」というキーワードをもとにして検索を行ったものである。

先行実践の中に見られた「粘土遊び」を導入した事例では、多くの場合、土粘土を使用しており、自然物であるというリアルな素材感に触れさせているものが多い。粘土に触れた時の感触やおどろきを子どもは粘土と出会う中で感

じ取り、素材そのものに興味をもつというものである。粘土を使用した実践の中では、Ⅰでも述べたように活動の始めの段階で「粘土遊び」を取り入れており、すぐに形作っていく場合は少なかった。これは粘土そのものの可塑性や粘性をしっかりと味わい、まず粘土との距離感を縮めつつ、自由に粘土に触れる中で発想を広げていくことに繋がるという内容も多数存在した。そこでは「丸める」「伸ばす」「広げる」「ちぎる」「つまむ」「踏む」などの操作を体験させている場合が多く、そこからできあがたものに対して「おだんご」などの見立てる行為を行う中から発想を広げていくというものだ。また、「粘土遊び」を行っている年齢層として、幼稚園の保育で取り入れられている場合が多く、小学校でも低学年で取り入れられていることが多かった。これはまだ粘土に関わった経験が浅く、より粘土の素材感が実感できるのは学年が浅いほうがやりやすいのではないかと考えられる。また、前述の丸めるなどの操作は、まだ手先の巧緻性が発達初期である幼児などにも有効で、こうした操作を繰り返す行うことで粘土を扱う技能も向上していくのではないかと考えられる。

2 粘土遊びの類型

表1に示した実践の中で「粘土遊び」がどういった位置づけにあるのか分類を行う。そうすることによって本研究での「粘土遊び」の位置づけを明らかにしていく必要があると考える。

「粘土遊び」の類型として以下の3つの分類を行った。

（1）発想をひろげるための粘土遊び

「粘土遊び」をする中で、おもしろい形を見つけ出したり、様々な技法を試してみたりと、粘土に触れながら発想を広げるために行うものとする。粘土を与えてすぐに何かを作らせる

表 1 粘土遊びの類型

	実施校、時期	題材名	具体的な内容
1	岩手大学教育学部 附属小学校 2005 年 ³⁾	「切って けずって ひらめいて」	糸や針金で粘土を切る。そのシャープさや感触意外性で感性を刺激する。そこから見立てて発想をひろげる。小学校中学年対象。
2	千葉県東金市立 源小学校 2008 年 ⁴⁾	「マイ・粘土」をつくる	物づくりの過程を体験することを目的としている。土を掘り起こして、一から粘土という素材を自分で作り、素材そのものに、より深く関わろうとする。
3	千葉県東金市立 源小学校 2008 年 ⁵⁾	「やきもの教室」	材料である粘土そのものをつくり、ものの変化を確かめられるようにする。
4	千葉県東金市立 源小学校 2008 年 ⁶⁾	「ふれる、あそぶ」	すぐ形作りをはじめると作品が大きくならないので、予め遊びの時間を設ける。 まるめる、のばす、重ねる、捻り出す、みたてるという操作を取り入れる。 教室環境は広く机ではなく床で行うことで、周りの子供との関わりが近くなる。粘土遊びは意欲を掘り起こし制作へとつながる要素を含んでいると述べている。
5	武雄市立山内西 小学校 2009 年 ⁷⁾	「ゆたたりランド」	粘土との出会いを机の上でなく、ブルーシートの上にした粘土の塊で行いリアルなものとの出会いを重視している。 丸める、おす 踏む、のばす、はがす、重さを感じる、切るといった行為を行う。粘土にふれることから発想が広がり自由な表現へとつなげる。
6	広島市立 A 保育所 2012 年 ⁸⁾	「たんぽぽどうぶつえん」	身体機能、感性を高めるために、粘土を扱う。 そのことによって、子どもの創造性を育むことができると考えている。
7	滋賀大学教育学部 附属小学校 2015 年 ⁹⁾	「土粘土わくわく惑星」	約 600 k g の粘土をシートの上で踏んだりこねたりする。 普段のクラスで、はやっていたロケットと秘密基地をもとにしながら、自然と表現の中に取り入れている。 はじめに粘土にさわる中でイメージをひろげることができている。
8	幼稚園 2014 年 ¹⁰⁾	「つちとあそぼう」 「どうぶつさんだいすき」	さわったりつついたり粘土に触れるところからはじまり、丸める、伸ばすなどの操作を取り入れ、その後自由に制作をする。
9	筑波大学附属 小学校 2015 年 ¹¹⁾		操作から始まる活動。決められたテーマではなく、いろいろな操作をする中から発想した作品作りを行う。 一方で作品作りの活動として、こういったものを作るというテーマをもとに活動を行う。 こうした 2 種類の活動が存在する。
10	玉出西保育園 2016 年 ¹²⁾	「土粘土遊び」	身体全体で粘土の素材に触れる。その中で主体性をひきだすことができると考えている。また水を混ぜることで柔らかくし、素材が変化していくことも体験的に知ることができる。 また粘土の活動は友達との協力につながると考えられている。
11	鹿児島女子短期大学附属 なでしこ幼稚園 ¹³⁾	粘土あそびをもとに、発想したものを作る	団子づくり、ひもづくり、まとめる、塔を作ると段階的に粘土の操作をして、そのできたものから発想を膨らませる。

のではなく、こうした活動を取り入れることによって、子どもは粘土に少しずつ慣れていくことができる。表1の1、9、11にみられるように作るものを定めずに様々な操作を体験することが必要である。

(2) 素材と向き合う粘土遊び

粘土の素材そのものの、おもしろさを体験することができる。特に表1の2、3では粘土自体を土から掘りおこして作成しており、体験的に粘土が出来上がる過程を学ばせている。完成した粘土の作品だけでなく、作っていく過程、自然の環境、土粘土の特徴などを総合的に知ることによって自分自身が作りたいものなどが自然に表出していく可能性があると考えられる。

(3) 造形遊びとしての粘土遊び

表1の中の4番目の事例は小学校で行われており、造形遊び的な一面を持ち合わせているといえる活動である。最終的につくるものは設定されておらず、粘土で遊ぶという工程に重点をおいていると考える。簡単な操作のテーマを与える中で子どもは自分なりに工夫をして、また友達と協力をするなどしてその過程を楽しんでいく活動であると考えられる。

Ⅲ 創造的な技能を伸ばす

粘土遊びの開発

Ⅱで「粘土遊び」についての先行研究、先行実践を整理する中で、3つの類型を確認することができた。

- ①発想をひろげるための「粘土遊び」
- ②素材と向き合う「粘土遊び」
- ③造形遊びとしての「粘土遊び」

実践を分析する中で、私たちが目指している「粘土遊び」の形態は、①の形態に近いことが明らかになってきた。この形態の中に創造的

な技能を伸ばす要素を組み込まなければならない。

ここで考えなければならないことは、創造的な技能の定義である。学習指導要領解説図画工作編では、目標の解説の中で創造的な技能を以下のように説明している。¹⁴⁾

「創造的な技能は、材料や用具を用いたり、表現方法を作り出したりするなど、自分の思いを具体的に表現する能力である。」

つまり、この能力は、教師から与えられた技法を使いこなす能力ではなく、子ども達が自分たちの作りたいものに合わせ有効な技法を自分で選び取り、使いこなしていく能力ということになる。

このことは、創造的な技能が、技法や技能として単独で存在するのではなく、自分の作りたいものをイメージして作り上げるという発想・構想の能力と不可分の関係にあることを示している。

子ども達が作品を作る時、まず初めに作品イメージがあって、そこから発想・構想し、創造的な技能を使っていく場合と、拙稿(2014)にも示したように、素材を操作することから発想・構想が生まれ、作りたいものに合わせて創造的な技能を使っていく場合が考えられるが、いずれにしても、子ども達の発想・構想と創造的な技能とは、密接なつながりがあることは明らかである。¹⁵⁾

そして、もう一つ「粘土遊び」の大前提として考えなくてはならないのは、その「遊び」というものの原理である。中川の研究にもあるように、そもそも「粘土遊び」は、粘土という素材を前にした子ども達に自然発生的に起こっており、内発的な動機や自己効力感に支えられた主体的な活動であるということである。

内発的な動機付けによって裏付けられ、子ども達の発想・構想と結びついた創造的な技能の獲得を目指すとき、注目すべきは、「粘土遊び」

の遊び性の設定にあるのではないかと考えられる。

宇田 (2013) の研究「乾一雄の『遊び』を生かした美術教育構想の特徴と実際の授業像」に、この遊び性の設定に関する深い知見を読み取ることができる。¹⁶⁾

乾一雄は、子どもを主体的な活動に導くためには、「遊び」的な活動が有効であるとし、表現の動機づけと造形の基本指導を併せ持った遊び性の強い「きっかけ題材」を提唱している。本制作の前に「きっかけ題材」を設定し、具体的な技法や造形操作をしながら感動を味わい、造形の基本を身につけさせ、本制作に臨ませるという手法である。

今回、この乾の「きっかけ題材」を参考にしながら、「粘土遊び」開発の視点を定めた。

- ①本制作につながる技法を指定し (中～ひもづくり、高～板づくり) その技法を使いながら自由に「粘土遊び」をさせる。
- ②素材 (粘土) と技法 (ひもづくり、板づくり) の可能性を試す遊び性の強い「粘土遊び」をさせる。
- ①で、技法を指定 (ひもづくり、板づくり) することにより、本制作で中心的に使う技法を身につけ、見通しをもって本制作を進めるのではないかと、②により粘土の可塑性などの特徴に触れ、またいろいろな技法の可能性を確かめることによって多くの発想や構想が生まれてきたり、また、偶然出来上がった形から新たな発想が浮かび上がってきたり、発想・構想が広がり、創造的な技能の伸びが期待できるのではないかと、以上2つの視点で「粘土遊び」を構成しようとする。

IV 粘土遊びの開発と実践分析

1. 4年生「不思議なタワー」制作に

向けての粘土遊び

(1) 題材について

本題材は粘土の技法「ひも作り」を中心に自分だけの不思議なタワーを作ってみようという題材で実践を行った。

実践は2回の授業日に分けて行い、初回 (45分×2) ではひも作りの技法に親しみ、自由にひも作りを使って「粘土遊び」を行った。2回目の実践 (45分×2) では初回に親しんだひも作りの技法をもとにしながら「不思議なタワー」を作るという課題で作品制作に取り組んだ。

子どもに指導を行ったひも作りの注意点や条件として以下の点が挙げられる。

- ・ ひもは全体が同じ太さになるようにする
- ・ のばす時はテーブルの上で転がしてもよい
- ・ 粘土をつなげる時はしっかりと指でならず
- ・ 積み上げる場合はその際にできる模様を活かしてならず必要はない

上記の内容をもとにしながら、子ども一人当たり約1kgの粘土を用意して活動を行った。

(2) 各活動での学習活動の様子

初回の活動では主にひも作りの技法に親しむことに重点をおいた「粘土遊び」をするため、テーマを与えずに自由にひも作りで遊ばせることとした。その中で誰が一番長くひもをつくることができるか競わせる要素を取り入れることで遊びの感覚の中から、技法を学んでいくことにつなげようと考えた。

多くの子どもはひも状の粘土を輪っかにして、それを何段も積み上げていくという方法で遊んでおり、そこに長短様々なひも状の粘土を接合しているものが多く見られた。そこでは、積む、穴を開ける、摘まみ出す、ならず、取っ

	粘土遊びでの作品	本制作での作品
A 児	 <p>粘土遊びの段階で積み上げ中でも細くしていくことを試している。また、指先でつまんだ表現を取り入れていることがわかる。A児はまだこの段階ではつまみ出す強さの加減ができずに細かい作業をするのが困難であった。</p> <p>写1 A児 粘土遊び</p>	 <p>土台をしっかりとさせて、先は細くなるという形は粘土遊びの段階と似ているフォルムである。また指先でつまむという表現がよく現れており、遊びで試したことをいかしながら表現として取り入れていることがわかる。</p> <p>写2 A児 本制作</p>
B 児	 <p>ひも状の粘土をまっすぐ積み上げるだけでなく、ずらしながら積むことで、輪っかが重なった表現となっている。また、上には星型の装飾が施されており、組み合わせる面白さがある一方で、ばらばらになってしまいやすい一面もあった。</p> <p>写3 B児 粘土遊び</p>	 <p>本制作ではタワーの周りに粘土を巻きつけるという操作を行っており、前段階での輪っかを作った操作がいかされている。また、装飾的な物を多く施しており、さらにしっかりと形が安定しているため、粘土同士が接合される具合を確認できていた。</p> <p>写4 B児 本制作</p>
C 児	 <p>写5 C児 粘土遊び</p> <p>ひも状の粘土で、横方向の長さのある操作を行っている。長い粘土の下に別の粘土を置くことやアーチ状にするなどして、ひも状の粘土のちぎれたり変形する限界を試そうとしている。</p>	 <p>写6 C児 本制作</p> <p>長いひも状の粘土がどの程度の傾きや頑丈さを試したことによって、タワーにかかるはしごを作成することができている。ひもを積み上げる際にかかなり長いひもを周りにまきつけているが、C児はひも状の粘土をかかなり長くつくるのを得意としていた。</p>

手をつける、ちぎる、丸める、垂らす、巻きつける広げる、束ねるといった操作を確認することができた。これらの粘土操作の判定は第一筆者と合議し総合的に導き出したものである。

2回目の活動ではひも作りの技法をもとにしながら「不思議なタワー」というテーマで1つの作品制作を行う。前回の授業実践でひも作りの技法に慣れ親しんでいたことから、比較的スムーズにひも状の粘土を作ることができていた。タワーというテーマの性質上高さを意識している作品が多く、まっすぐ上に積むだけでなく、あえてアンバランスな作りにしてみたり、ひもで作ったものだけでなく装飾的なものを接合したりと様々な作品が完成した。ここでも初回に確認できた前述の操作に加えて、へこませる、立てる、寄せる、形作るといった操作が新たに確認された。2回の実践を通して、それぞれで作ったものの印象は、初回に作り上げた形が2回目にも全体的なフォルムで似通っているということである。

(3) ひも作りを使用した粘土の作品の

分析と考察

2人の筆者で導き出した「つむ」「丸める」などの粘土の操作を中心に「粘土遊び」の段階と、本制作の段階を1作品ずつ28名分検証を行った。ここでの分析は3名の児童の作品を紹介するとともにどのような技法がいかされているのかを記述している。(前ページ)

28名の児童の中で「粘土遊び」の段階で確認ができた操作が本制作でも確認された人数は26人であったが、このほとんどが「つむ」という操作であり、これはほとんどの児童が双方の活動の中で取り入れていたため、この「つむ」という操作を除いた場合19人が「粘土遊び」で試した操作を行っていた。また、「粘土遊び」の段階で試した操作で、粘土の曲がる限界やつまみ出せる長さなどを確認することができてい

たため、本制作ではそれらの操作が大胆に、そしてしっかりと圧着されていて安定感のある作品に仕上がっている傾向があった。「粘土遊び」で試した技法は本制作にいかすことができてい

2. 6年生「魔法の靴」制作に向けての

粘土遊び

(1) 題材について

本題材は、板づくりの技法を中心にしながら、自分の思い浮かべた「魔法の靴」を創造的な技能を駆使しながら作り上げることを目標とした粘土題材である。

児童には、一人約1キログラムのテラコッタ粘土を用意し、1回(45分×2)の授業で「魔法の靴」を形作らせている。成形後2週間程乾燥させ素焼きを行い、その後、釉薬を施し本焼きを行い作品を完成させている。

成形に関しては、板状のパーツを繋ぎ合わせるといった靴の構造上の特徴から、板づくりの技法を子ども達に紹介し、15分程度の練習をさせている。

練習の内容は、次のようである。

*のし棒で粘土を伸ばし板状にする

*伸ばした板を粘土ベラで切る

*板と板をどべで接着する

このように、板づくりの基本を指導してから、各自、自由に「板の可能性をいっぱい試してごらん」と、「粘土遊び」をさせている。そして、「粘土遊び」の授業から一週間後の授業(45分×2)で、「魔法の靴」の造形をさせている。その後、素焼き、本焼きと進んでいくのだが、今回は、創造的な技能の形に関する部分に焦点を当てているので、素焼き、本焼きなどから生まれる造形要素(釉薬を施すことによる表面の光沢等)については、出来る限り排除して分析することを心掛けた。

(2) 粘土遊び開発の視点と研究の方法

Ⅲでも述べたが、今回の「粘土遊び」では、①本制作につながる技法を指定し、その技法を使いながら自由に「粘土遊び」をさせる。②素材（粘土）と技法の可能性を試す遊び性の強い「粘土遊び」をさせるという2つの視点を盛り込んだ。

Ⅱの「粘土遊び」の分類から考えてみても、素材に慣れ親しむということだけに焦点を当てると本制作とのつながりが薄くなり、技法の習得だけに焦点を当てると、作品の多様性がなくなってしまう。児童の発想を広げ創造的な技法をつかみ取らせようとする、遊びの要素が強くなり、本制作への繋がりや要素が強く、素材の可能性を思う存分試せるような「粘土遊び」が必要になってくる。そのような理由から、今回の「粘土遊び」は、「板の可能性を試してみよう」と銘打って行うこととした。

研究の方法としては、今回、「粘土遊び」から本制作という道筋をつけ、創造的な技能に関して分析を行ったが、その効果を検証するため、昨年度行った同題材との比較を行うこととした。

昨年度は、「魔法の靴」の制作の前に、「粘土遊び」は行わず、板づくりを使った器作りを行っている。今回同様、板づくりの基本的指導を行い、その後、器作り（45分×2）を行い、一週間後に「魔法の靴」（45分×2）を作っている。昨年と今年の実践を比較検証することにより、本制作の前に2つの要素を含む「粘土遊び」を入れることによる創造的な技能の広がりを検証しようとする。

(3) 実践の結果とその分析

創造的な技能の広がりを分析するために、児童の作品の写真（昨年の器、昨年の魔法の靴、本年の「粘土遊び」、本年の魔法の靴）を用意し、その写真から試した技法や使った技法を、共著

者と二人で見取ることとした。

昨年のクラスの人数は、36人であったが、器作り、本制作どちらか、もしくは両方とも欠席した子は、データから外し、母数を33としている。

本年のクラスの人数は、35名だが、両日とも欠席者はなく、母数を35としている。

まず、昨年の器作りで試した技法と「魔法の靴」（本制作）で使った技法、本年の「粘土遊び」で試した技法と「魔法の靴」（本制作）で使った技法の相関を分析した。本制作前の事前の粘土造形（器作り、粘土遊び）で試した技法が、本制作でどれほど使われているかの相関を見ることとする。

昨年分は、一人一人が器作りで試し本制作でもその技法を使った児童の総数を、器作りでその技法を試した児童の総数で割り、本年度分は、「粘土遊び」で試し本制作でもその技法を使った児童の総数を、「粘土遊び」でその技法を試した児童の総数で割っている。結果は、以下のようである。

(1) 昨年分

$$40 \div 64 = 0.625 \quad 63\%$$

(2) 本年度分

$$74 \div 102 = 0.725 \quad 73\% \\ (\text{小数点以下 四捨五入})$$

このことから、昨年の器作りから本制作の場合、事前の粘土造形で試した技法の6割強を本制作でも使っており、本年の「粘土遊び」から本制作の場合事前の「粘土遊び」で試した技法の7割強を本制作でも使っていることが明らかになった。ここから、本制作前の「粘土造形」や「粘土遊び」が、本制作の「粘土造形」における創造的な技能の広がりに大きな影響を与え、特に今回設定した「粘土遊び」が本制作の

表2 創造的技法の種類と使用児童数

番号		創造的な技法	昨年 (母数33)				本年 (母数35)			
			器作りで 試した技法		本制作で 使った技法		粘土遊びで 試した技法		本制作で 使った技法	
1	構造	囲む	33	100	33 (33)	100	6	17	24 (7)	69
2		かぶせる	0	0	24 (0)	72	3	9	14 (2)	40
3		取っ手を付ける	15	45	0 (0)	0	0	0	0 (0)	0
4		包む	0	0	0 (0)	0	2	6	6 (2)	17
5		穴をあける	0	0	5 (0)	15	0	0	6 (0)	17
6	高さ強調	立てる	1	3	4 (1)	12	16	45	9 (8)	26
7		持ち上げる	0	0	2 (0)	6	0	0	0 (0)	0
8		重ねる	0	0	0 (0)	0	6	17	4 (3)	11
9		積む	0	0	0 (0)	0	3	9	0 (0)	0
10	面強調	つまんで伸ばす	7	21	2 (2)	6	5	14	8 (4)	23
11		編む	0	0	1 (0)	3	1	3	1 (1)	3
12		波打たせる	1	3	4 (1)	12	7	20	7 (6)	20
13		曲げる	0	0	1 (0)	3	3	9	5 (2)	14
14		ひねる	0	0	1 (0)	3	2	6	2 (2)	6
15		垂らす	0	0	0 (0)	0	4	11	1 (1)	3
16		そらせる	4	12	3 (1)	9	7	20	7 (6)	20
17	凸凹強調	具体物を付ける	1	3	2 (1)	6	12	34	11 (10)	31
18		でっぱりを付ける	0	0	19 (0)	57	8	23	9 (7)	26
19		ひもを付ける	0	0	5 (0)	15	5	14	6 (5)	17
20		貼り付ける	0	0	1 (0)	3	2	6	4 (2)	11
21		へこませる	1	3	0 (0)	0	1	3	0 (0)	0
22		型押しする	1	3	6 (1)	18	9	25	8 (6)	23
			人	(%)	人 人	(%)	人	(%)	人 人	(%)
		合計	64		113 (40)		102		132 (74)	

* ()の数字は、器づくり・粘土遊びで使った技法を本制作でも使った児童数である。

創造的な技能に大きく関与していることが示唆された。

次に、昨年と本年の実践を創造的な技能の種類と使用児童の観点から、表2のように整理し分析した。表2では、縦に粘土造形において使

われた創造的な技法を挙げ、横に昨年と本年の器作りと本制作、「粘土遊び」と本制作で使われた創造的な技法の使用児童数を示した。太字の部分は、クラスの中で、その技法を使った児童の割合を示している。

分析者2名で見取った創造的技法は、全部で22種類である。ただ、この技法の中には、板づくりの最初にレクチャーし練習させた、のし棒で伸ばし板状にする、粘土ペラで切る、板と板をどべで接着するという技法については除外している。

次に、ここに挙げた22の創造的な技法をさらに大きな枠組で分類し、分析を試みようと考えた。

分類は技法の特長から次のように大きく4つに分けた。それぞれについて分析する。(1などの数字は、表2左側の創造的な技法番号を示している。)

- (1) <靴の>構造を作り出す技法 1～5
- (2) 高さを強調して立体感を出す技法 6～9
- (3) 面を強調して立体感を出す技法 10～16
- (4) 凹凸を強調して立体感を出す技法 17～22

(1) <靴の>構造を作り出す技法について

靴を形作る時のオーソドックスな方法は、板から底の形を切り取り、その周囲に側面を立てて囲み、つま先部分だけ粘土の板をかぶせ、ふたをするという方法である。

図1を見ると、昨年と本年の創造的な技法の

使われ方の違いを見ることができる。

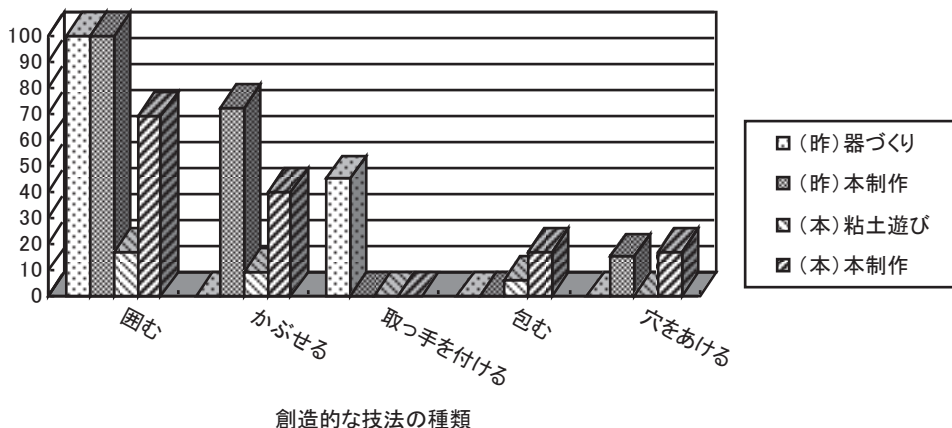
昨年の場合、全ての児童が、器作り本制作両方で「囲む」という技法を使っている。器作りは底の周囲に側面を立て丸く囲むように形作るが、魔法の靴においても、児童は靴底の周囲に側面を立て囲むという技法を使っている。コップ作りという「粘土造形」が技法の習熟への方向性を強く持っていたためかもしれないが、魔法の靴制作において、100%の児童が囲むという技法を使っている。

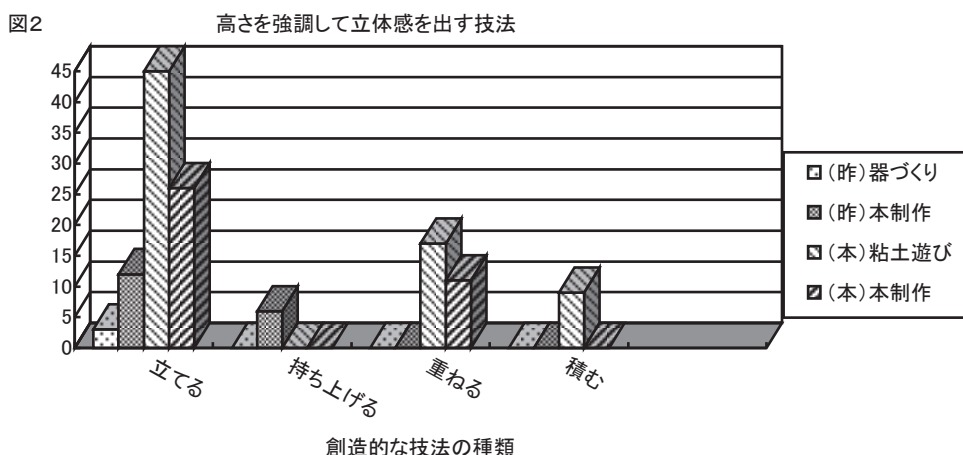
一方、本年の「粘土遊び」から本制作の場合、囲む技法を、「粘土遊び」で2割弱しか試しておらず、本制作でも7割弱の児童しか使っていない。残り3割の児童は、「粘土遊び」で試した包む等の技法を使ったり、下駄やサンダル型の全く新しい魔法の靴の形を試行している。「粘土遊び」で試すことが、児童の発想の幅を広げ、創造的な技法を探り出させているのではないかと考えられる。

(2) 高さを強調して立体感を出す技法

次に図2を見ると、持ち上げる以外は、全ての分野で、「粘土遊び」をした本年度の児童の方が多くの技能を試していることが分かる。遊び性があり、粘土の可能性を確かめるという要

図1 <靴の>構造を作り出す技法



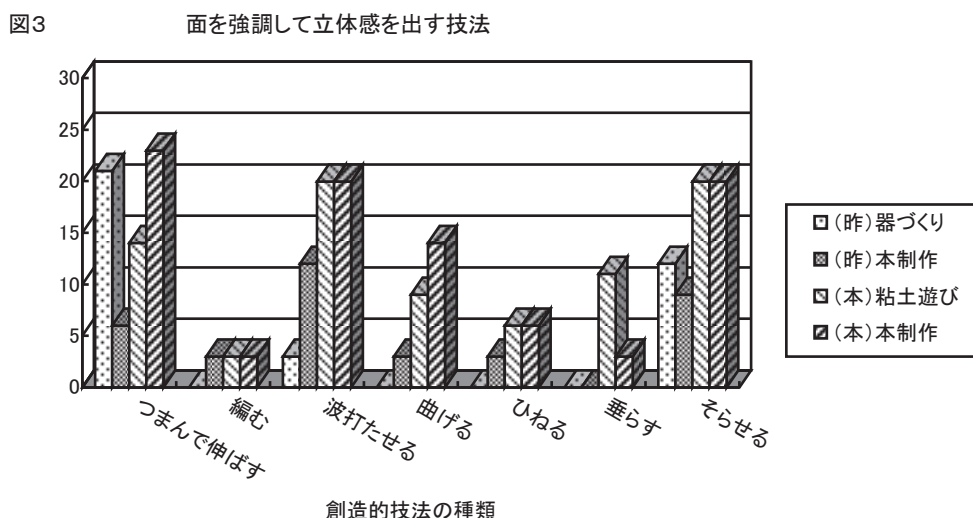


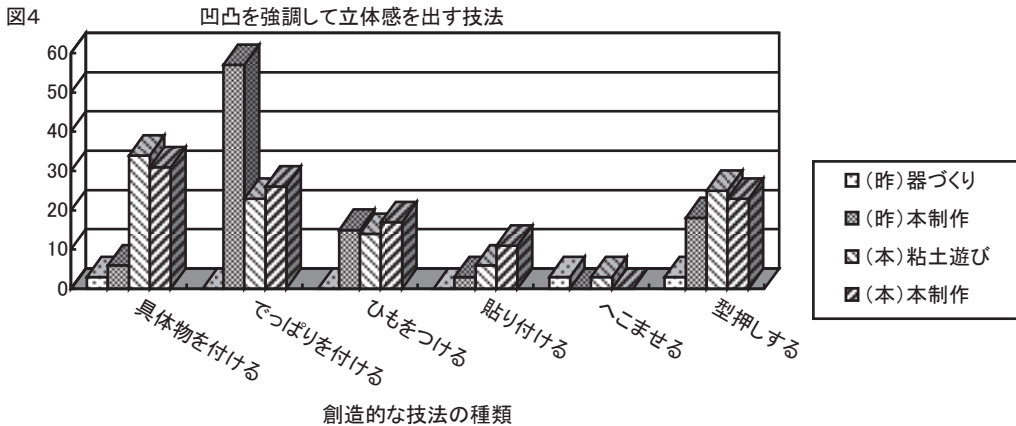
素が入っているため、児童は、立てる、重ねる、積む等を、いずれもあそび感覚で試しているように考えられる。本制作では、「粘土遊び」で試した技法を全部使っているわけではないが、そのことが、児童が自分の想いにしたがって技法を取捨選択している証とも考えられる。

昨年度の本制作で持ち上げるという技法を使っているが、具体的には、下駄をはかしたり、ヒールを付けたりしている。これは、器づくりの高台との繋がりがあのではないかと考えられる。

(3) 面を強調して立体感を出す技法

図3においても、つまんで伸ばす、編む以外の技法で「粘土遊び」をした本年度の児童の方が多く創造的な技法を使いながら作品作りをしていることを読み取ることができる。つまんで伸ばすの技法が器作りで多く使われているのは、底の周囲に板で巻くというだけでは成形が不十分で、つまんで伸ばしながら成形を試みたことが伺える。編むについては、昨年、本年と大きな開きはないが、この技法を使った児童は、両年とも小数で、難易度が高かったことが考えられる。後の波打たせる、曲げる、ひねる、そらせる技法については、板づくりの魅力を際





立たせる有効な手法だが、「板の可能性を探る」内に偶然見つけ出し、魔法の靴に生かしたのではないかと考えられる。

(4) 凹凸をつけて立体感を出す技法

図4においても、でっぱりを付ける以外の技法で、「粘土遊び」をした本年度の児童の方が創造的な技法をたくさん使いながら作品作りをしていることを確認することができる。しかし、②③の分野に比べると昨年と本年の開きが一番小さいということも言える。これは、昨年、靴の基本形ができた後、自分らしい立体感のある工夫として凹凸をつけるのが一番発想がしやすかったからなのかもしれない。昨年の本制作で、でっぱりを付けるが極端に多くなっているのは、ひもづくりによるでっぱりがほとんどで、これは、器づくりで使った取っ手を付ける技法との関連なのではないかと考えられる。

全体的な考察として、特筆すべきことは、やはり、本制作前の「粘土遊び」は、創造的な技

能の広がりには大変有効に働くということである。「粘土遊び」で試した技法を本制作でも使っているのは、7割強に及び作品からも発想の広がりや創造的な技能の伸びを確認することができた。また、「粘土遊び」で、板の可能性を試しながら造形することで、固定観念に縛られずユニークな発想が生まれてきていることも作品と活動から感じ取ることができた。写7・8のD児は、「粘土遊び」において、粘土の板をリボン状に切り取り、リボンを編むようにしながら粘土の曲面の面白さを味わっている。そして、本制作においては、リボンの曲面の美しさを余すところなく表現し、リボンの生命体のような靴を作り上げている。これを見ると、「粘土遊び」と本制作の強い繋がりを感ぜずにはおれない。写9・10のE児は、「粘土遊び」において、花びらを重ねて花を作ったり粘土の板を曲げたり、反らせたりしながら曲面の美しさを味わっている。本制作においては、「粘土遊び」で作っていた花のつぼみを小さくしたものをつま先に



写7 A児の粘土遊び



写8 A児の本制作



写9 B児の粘土遊び



写10 B児の本制作

つけ、靴底を反らせ、高い踵を付けハイヒールを作っている。「粘土遊び」で、反らせる、曲げるといった技法を余すところなく使っているのだが、靴底を反らせ、踵を高くし立体感を強調している。踵の上部のクジャクの羽のような部分も反らせる、曲げる技法が、上手く使われておりここにも、「粘土遊び」と本制作の強い繋がりを感ぜずにはおれない。

V 全体的考察

粘土造形（本制作）の前に「粘土遊び」を設定することによって、児童の創造的な技能がどれほど広がり伸びるかということを探ってきた。

「粘土遊び」開発の視点としては、①本制作に繋がる技法を指定し「粘土遊び」を実施する

②素材と技法の可能性を試す遊び性の強い「粘土遊び」を実施するという視点を入れたが、2つの授業それぞれに創造的な技能の広がり伸びを確認することができた。

IV-1の中学年「不思議なタワー」の実践では、9割近くの児童が、「粘土遊び」で試した技法を本制作でも使用しているということが明らかにになった。

また、「粘土遊び」の段階で、粘土の曲がる限界やつまみ出せる長さなどを確認していたため、本制作では操作が確実になり、安定感のある作品が多数生まれてきたと考えられる。

IV-2の高学年「魔法の靴」の実践では、粘土遊びで、「素材と技法の可能性を試す」ことによって創造的な技能の広がりを確認することができた。

昨年度の器づくりから本制作と、本年度の「粘土遊び」から本制作を比べてみると、本年度使った創造的な技能が昨年よりも増加していることが明らかになった。

また、「装飾的かつ平面的」な作品から「素

材感があり立体的」な作品をめざしていたのだが、本年度は、高さを強調したり、面を強調したりしながら、より粘土の持ち味を生かし立体的な作品が多くなった。これは、「粘土遊び」で、様々な板づくりの技法を試す中で、粘土の素材感や立体感を生かした多くの発想や構想が生まれ、創造的な技能に結びついていったのではないかと考えられる。Ⅲでも述べたが、発想・構想の能力と創造的な技能は不可分の関係にあって、相乗効果でその能力を広げ伸ばしていくのではないかと考えられる。

昨年の器づくりから本制作については、板づくりという本制作につながる技法の導きはあったのだが、本年の「粘土遊び」に比べると、遊び性が弱く創造的な技能の開拓が十分にできなかったのではないかと考える。

「素材や技法の可能性を試す」という遊び性の強い「粘土遊び」が、児童の発想や構想を広げ、創造的な技能を伸ばしたのではないかと考えられる。

VI おわりに

全体的考察でも述べたが、本制作前に「素材と技法の可能性を試す」という遊び性の強い「粘土遊び」をいれることにより、児童は関心・意欲を持って取り組み、発想・構想の幅を広げ、それを表現するための創造的な技能を伸ばしていく傾向があることを、2つの実践を通して確認することができた。

今回の研究で特に印象的だったことは、素材と向き合い、素材や技法の可能性を試すことの重要性である。現代の子ども達は、素材と向き合い、心ゆくまで、その素材と対話するという経験が極端に少なくなっている。素材に対する経験値がほとんどない中、課題を与えられても「何をどう作ったらいいのか」立ち往生してしまうというのが、今の児童の現状ではないだろう

うか。

今回、「素材や技法の可能性を試す粘土遊び」を導入したのだが、児童は、粘土に手を触れ操作する中で、発想と構想を膨らませ、創造的な技能をつかみ取っていったのではないかと考えている。そして、重要なことは、それが、ゴールの明確でない「遊び」の中で初めて可能だったことである。

ここで注目すべきことは、「遊びの中で素材と向き合い、素材や技法の可能性を試すこと」これが、まさに造形遊びの思想そのものではないかということである。今回の研究では、「粘土遊び」は造形遊びと一線を画するものと捉えてきた。しかし、まず、表現（１）の造形遊び的な「粘土遊び」を行い、その後、表現（２）の粘土造形を配置してみるのはどうだろうと、今、考え始めている。

造形遊びに表現（２）の粘土造形に繋がる方向性を示すことは可能である、グループによる造形遊びを行うことによって、児童の発想の交流が促される、「粘土遊び」を造形遊びと位置付けることによって授業時間を保証することができる等、そこにはいろいろな可能性が見えてくる。

粘土造形の楽しさ、喜びを児童につかみ取らせることのできる授業形態を、これからも探っていきたい。

謝辞

本研究に関する調査や作品掲載にご協力いただきました、４年生「不思議なタワー」・京都教育大学附属京都小・中学校教職員、児童の皆さん、６年生「魔法の靴」・京都教育大学附属桃山小学校教職員、児童の皆さんに心よりお礼申し上げます。

註および引用文献

- 1) 中川織江「『粘土遊び』から『造形』への発達過程 - 2～6歳までの縦断的研究 -」『美術教育学会誌』17号 1996 pp.189-191
- 2) 神谷睦代「発想を豊かにするきっかけとしての『粘土遊び』」『千葉敬愛短期大学紀要』26号 2004 pp.97-98
- 3) 『美育文化 7』美育文化協会 2005 pp.58-59
- 4) 『教育美術 3』教育美術振興会 2008 pp.56-57
- 5) 『教育美術 4』教育美術振興会 2008 pp.58-59
- 6) 『教育美術 7』教育美術振興会 2008 pp.58-59
- 7) 『美育文化 7』美育文化協会 2009 pp.22-25
- 8) 藤原逸樹「粘土遊びの指導法に関する一考察」『安田女子大学紀要』44号 2015年 pp.196-198
- 9) 『美育文化ポケット 6』美育文化協会 2015 pp.24-25
- 10) 『教育美術 9』教育美術振興会 2014 pp.16-22
- 11) 『教育美術 11』教育美術振興会 2015 pp.40-43
- 12) 『教育美術 6』教育美術振興会 2016 pp.11-13
- 13) 井上周一郎、上園沙由里「幼児期の土粘土による粘土遊び：鹿児島市内の幼稚園における実践研究」『南九州地域科学研究所所報』32巻 2016 pp.3-11
- 14) 『小学校学習指導要領解説 図画工作編』2008 pp.6-8
- 15) 拙稿「図画工作科における素材・対象との対話とイメージ形成との関係－造形遊びと立体造形を連動させた題材開発と実践－」『佛教大学教育学部学会紀要』2014
- 16) 宇田秀士「『遊び』を活かした美術教育実践の構想(2)－乾一雄の美術教育の構想にみられる『遊び』の原理と教育実践－」2013 pp.111-118

図版

表 1	粘土遊びの類型
写 1	京都教育大学附属京都小・中学校 4年生作品
写 2	同上
写 3	同上
写 4	同上
写 5	同上
写 6	同上
表 2	創造的技法の種類と使用児童数
図 1	<靴の>構造を作り出す技法
図 2	高さを強調して立体感を出す技法
図 3	面を強調して立体感を出す技法

- 図4 凹凸を強調して立体感を出す技法
写7 京都教育大学附属桃山小学校
6年生作品
写8 同上
写9 同上
写10 同上